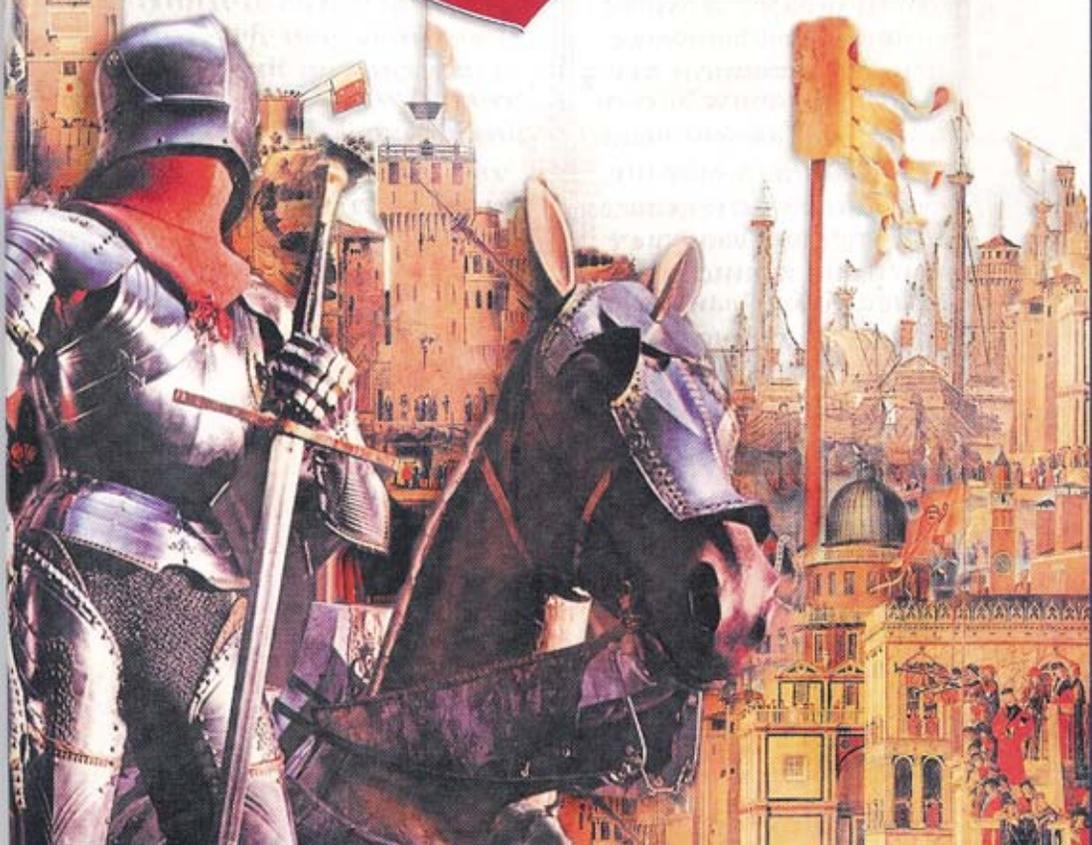




Chevaliers & Camelots

An de Grâce 1204, à la reconquête
d'un Royaume en péril

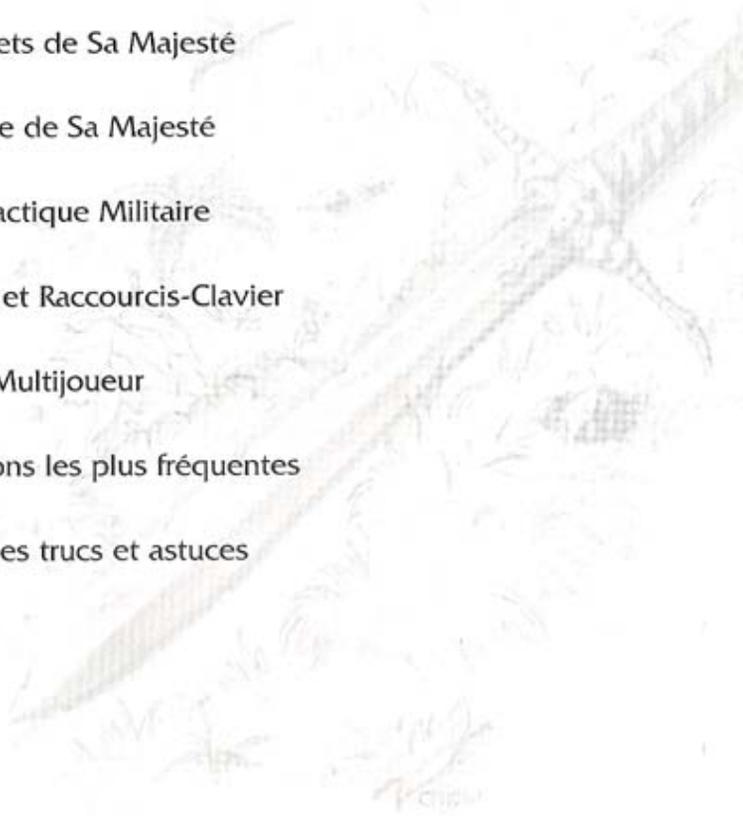


MANUEL

Sommaire



Licence/Garantie	2-3
Installation	4-5
L'Histoire	6-9
Vos premiers pas	10
Les Menus du Jeu	11-13
Les Bâtiments	14-38
Les Sujets de Sa Majesté	39-42
L'Armée de Sa Majesté	43-45
De la Tactique Militaire	46-48
Ordres et Raccourcis-Clavier	49-50
Mode Multijoueur	51-54
Questions les plus fréquentes	55-56
Quelques trucs et astuces	57-58
Crédits	59-60





Licence/Garantie

© 1998 TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25

LICENCE :

Vous pouvez utiliser la présente copie du logiciel sur un seul ordinateur.

Limitation d'utilisation :

La copie, l'adaptation ou la distribution de tout ou partie de ce logiciel sont interdites, à l'exception d'une copie unique, effectuée à des fins de sauvegarde.

La vente, le transfert, la location ou la cession en location bail de ce logiciel à des tiers sont interdits sans l'autorisation écrite préalable de TopWare® Interactive.

Il est interdit de mettre ce logiciel en réseau ou de l'utiliser simultanément sur plusieurs ordinateurs. La décompilation de ce logiciel est interdite.

GARANTIE :

Ce logiciel doit dans l'ensemble fonctionner conformément à la description fournie dans ce manuel. Dans l'éventualité de la découverte d'une erreur matérielle qui affecte de façon notable votre utilisation du logiciel au cours des 90 jours qui suivent sa date d'achat, TopWare® interactive pourra à son entière discrétion, remplacer le logiciel (ou corriger ses erreurs) ou rembourser le prix d'achat du logiciel. Cette garantie n'est pas applicable si ces erreurs ont été causées par toute modification du logiciel non effectuée par TopWare® Interactive ou causées par une utilisation incorrecte, un abus ou une altération du logiciel, par une utilisation avec d'autres logiciels ou du matériel avec lesquels il n'est pas compatible.



CW 98



Licence/Garantie



Limitation de la responsabilité de TopWare Interactive :

1/ TopWare® interactive n'accepte aucune responsabilité pour toute perte ou dommage, quels qu'ils soient, provoqués par le logiciel ou son utilisation, sauf s'il est possible d'exclure juridiquement ces responsabilités et, malgré la généralité des termes figurant ci-après, exclut toute responsabilité en cas de dommages ou pertes indirects, spéciaux, accidentels ou consécutifs pouvant survenir en association avec le logiciel ou son utilisation.

2/ Dans l'éventualité où toute exclusion ou autre modalité de cette licence soit considérée comme non valide pour une raison quelconque et que le concédant ait la responsabilité pour toute perte ou dommage ayant autrement pu être limité dans le cadre de la législation, cette responsabilité sera limitée au prix payé pour le logiciel.

3/ La responsabilité de TopWare® interactive n'est pas exclue en cas de décès ou de blessures personnelles, à condition que ceux-ci aient été provoqués par une négligence du concédant, de ses employés, agents ou représentants autorisés.





Installation

CONFIGURATION REQUISE

Configuration minimale

Pentium 100
24 Mo de RAM
Carte graphique 2 Mo de RAM
Lecteur de CD-ROM quatre vitesses
Windows 95
Souris (compatible Microsoft)
DirectX 5.0 ou supérieur
85 Mo d'espace libre sur votre disque dur

Configuration recommandée

Pentium 166
24 Mo de RAM
Carte graphique 2 Mo de RAM
Lecteur de CD-ROM huit vitesses
Windows 95
Souris (compatible Microsoft)
DirectX 5.0 ou supérieur
85 Mo d'espace libre sur votre disque dur

REMARQUES SUR L'UTILISATION DE LA SOURIS

Dans la suite de ce manuel, on désignera l'action de cliquer sur le bouton gauche de la souris par le simple mot "Cliquer". Quant à l'utilisation du bouton droit de la souris, il sera spécifié "Cliquer sur le bouton droit de la souris".

LANCER L'INSTALLATION

OK, passons à l'installation elle-même. C'est simple, mais commencez donc par déposer cette épée et cet encombrant bouclier. Pensez-vous réellement pouvoir vous concentrer sur un clavier alors que la poignée d'une épée vient gratter l'une de vos oreilles et que votre écran vous renvoie l'image entêtante d'un lourd bouclier ? Allez, allumez votre ordinateur et démarrez Windows 95. Insérez à présent le CD-ROM dans votre lecteur de CD-ROM. "Chevaliers & Camelots" accepte la fonction d'Exécution Automatique de Windows 95, c'est pourquoi un menu s'affiche aussi rapidement sur votre écran, en vous offrant le choix de plusieurs options. Cliquez sur "Installer". Le programme d'installation se lance.



Installation



PROGRAMME D'INSTALLATION

Vous devez en premier lieu choisir le répertoire dans lequel vous voulez installer le jeu. Si vous acceptez le répertoire par défaut "C:\Program Files\Chevaliers & Camelots", cliquez sur "Continuer". Si vous optez pour un répertoire différent, cliquez sur "Parcourir". Vous pouvez alors taper le chemin d'accès au disque et au répertoire de votre choix, ou sélectionner un répertoire existant et un disque dur dans leurs listes respectives. Veuillez noter que "Chevaliers & Camelots" prend 85 Mo d'espace sur votre disque dur. Lorsque le répertoire indiqué vous convient, cliquez sur "OK" puis sur "Continuer".

Vient ensuite le choix du groupe de programmes dans le menu Démarrer de Windows. Le groupe par défaut se nomme évidemment "Chevaliers & Camelots". Si vous désirez en changer le nom, tapez le nouveau nom dans la fenêtre adéquate ou sélectionnez-en un dans la liste proposée. Cliquez ensuite sur "Continuer" pour lancer la copie des fichiers d'installation. Vous pouvez interrompre celle-ci à tout moment en cliquant sur "Annuler". Lorsque l'installation est achevée, cliquez simplement sur "Terminer".

Pour fonctionner, "Chevaliers & Camelots" requiert DirectX 5.0 ou une version postérieure. Si vous avez récemment installé des jeux sur votre PC, ce programme s'y trouve probablement déjà. Si vous n'en avez pas la certitude, cliquez sur "Installer DirectX" dans le menu d'Exécution Automatique du CD puis suivez les instructions données à l'écran.





L'Histoire

"Ah, le nouveau Sénéchal de notre Roi honore mon humble demeure de sa présence. Prenez place Monseigneur. Je pense avoir dans mon bureau une excellente bouteille de liqueur que je gardais justement pour une occasion de ce genre. La guerre dure déjà depuis plusieurs années et il semblerait que la fortune n'ait point encore abandonné les gredins. Hélas, le fils premier-né de notre Roi est à leur tête. Vous êtes en droit de vous demander comment cette affaire a pu durer aussi longtemps ? En vérité, c'est une longue et bien triste histoire.

Le Roi Ferdinand régnait sans partage depuis des années et était aimé aussi bien de son peuple que de ses vassaux. Ses lois étaient si justes, ses décisions si sages que ses loyaux sujets ne connaissaient ni la faim, ni les tourments. Au début pourtant, certains barons ou autres rebelles nourrissaient quelque jalousie et complotaient pour s'emparer de la couronne. Mais le Roi Ferdinand sut mettre un terme à ces manigances ; animé d'une volonté de fer et d'un grand courage, il leur fit regretter l'arrogance de leurs desseins.

Par l'épée et par le feu, il trucidait ces félons jusqu'à ce qu'il n'en restât aucun pour disputer son trône. Grâce en soit rendu à Dieu, la paix s'étendit sur le royaume, favorisant négoce et artisanat.

C'est en ces temps bénis que naquit un héritier au trône. Cependant de sombres présages et de mauvais pressentiments amenèrent Leurs Majestés à consulter rapidement les devins au sujet du jeune Prince. Ce ne fut pas moins que le fameux érudit Jean de Moorside qui interrogea les étoiles sur la destinée du futur Roi. Cet astrologue prophétisa un destin exceptionnel pour l'enfant. Nul ne l'égalerait, il serait un exemple de vaillance au combat et remporterait d'innombrables victoires. Son nom seul suffirait à emplir d'effroi le cœur de ses ennemis. Incroyable d'ardeur, le Prince Bertrand se révéla un élève exceptionnel auprès des plus grands érudits du royaume. Dans les arts guerriers, il excellait tant au corps à corps qu'au commandement sur le champ d'entraînement ou encore au maniement de l'épée. Son habileté tactique fut d'abord mise à l'épreuve contre les barbares des contrées septentrionales. La jeunesse du fils l'éloigna progressivement de son père. Pourtant, nul n'aurait pu prévoir à ce moment-là l'imminence de la tempête dévastatrice dont les sombres nuages recouvraient peu à peu le royaume. Le Roi, dans son immense



L'Histoire



sagesse, voulait donner au jeune Prince, fils dévoué et fierté de ses parents, l'occasion de mettre en pratique les notions que livres et professeurs lui avaient enseignées. En cette occasion, j'apportai mon humble et modeste soutien à ce preux Chevalier qu'était devenu l'héritier. Celui-ci partit donc gouverner quelque petite province, tâche dont il s'acquitta à la satisfaction de tous.

En deux ans, le jeune Prince Régent transforma ce fief trop paisible en une cité florissante ; il en fit le principal centre de négoce du royaume. Il assit son pouvoir sur les immenses richesses que lui procurèrent l'exploitation agricole et minière de la province que son père lui avait confiée. C'est ainsi également qu'il leva une Milice nombreuse et bien équipée afin de faire respecter les édits royaux.

Le Prince fit édifier un Château où il attira nombre jeunes Chevaliers. Les mets les plus fins étaient servis dans des plats en or, les vins les plus exquis des vignobles du Sud coulaient à flots et les Seigneurs de la cour jouissaient des divertissements offerts par clowns, musiciens et danseurs les plus réputés du Royaume.

La paix et l'harmonie régnaient sur ses terres et le jeune impétueux commença à se lasser de l'oisiveté de cette vie. En dépit de nombreuses parties de chasse, joutes et autres exercices militaires, ses Chevaliers réclamaient de l'action. Leurs caractères belliqueux les poussaient à chercher querelles aux mercenaires de la province voisine. Ces affrontements, finirent par entraîner la mort d'un homme et l'incendie d'un moulin. Sur la foi des nombreux témoignages qui rendaient les maudits Chevaliers responsables de cet acte odieux, le Baron Frederick, administrateur de la province, présenta ses doléances au Roi.

L'âme en peine mais sans une hésitation, le Roi Ferdinand condamna les gredins à la potence ! Un messenger fut dépêché afin de remettre au Prince le décret portant la sentence royale. Dieu m'en soit témoin, jamais plus l'émissaire ne devait revoir la capitale et l'enquête que j'ai diligentée depuis a conclu qu'apparemment il n'avait jamais atteint la province du Prince Bertrand. Vous n'êtes pas sans savoir que de tels messagers bénéficient de la protection personnelle de Sa Majesté ; aussi le Roi fut-il mortifié par le fait qu'un tel acte ait pu être perpétré contre l'un d'entre eux.

Il ordonna donc à votre prédécesseur, Hubert de Teringham, son fidèle Sénéchal, d'apporter un second décret de jugement au Prince. Le Roi confia





L'Histoire

à Hubert la moitié d'une compagnie de sa garde personnelle afin de s'assurer que la justice prévaudrait dans cette affaire. Le Prince Bertrand traita le Sénéchal avec une incroyable muflerie et Hubert dut patienter plusieurs jours dans l'attente d'une audience. La patience du brave Hubert fut tellement mise à l'épreuve que, flanqué des gardes du Roi, il força le passage pour se présenter au Prince. Furieux de cette violation de l'ordre en son Château, le Prince déclina l'injonction de son père et refusa de pendre les Chevaliers condamnés. Tous dans le Royaume louent les talents de diplomate de ce vénérable Sénéchal, qui fit tout pour ramener le Prince à la raison. Resté sourd aux conseils de son aîné, le Prince aggrava la situation en persistant à insulter ce vieil homme de valeur. Outrés, les hommes du Roi reprirent leur route vers la capitale afin de rapporter au Roi le mépris affiché par son fils envers le serment sacré d'allégeance à la couronne. Le Roi fut extrêmement affecté par cette nouvelle. Il s'enferma plusieurs heures en compagnie de son Sénéchal et de mon humble personne pour estimer la gravité de la situation. Le cœur lourd, il se résolut finalement à exiger de son fils qu'il quitte son poste de gouverneur. Un nouveau messenger fut dépêché auprès du Prince, hélas la réponse qu'il rapporta quelques jours plus tard demeurait fâcheuse : le Prince Bernard refusait de renoncer à ses privilèges et se déclarait déterminé à rester en sa nouvelle demeure ! Je fus témoin de l'impitoyable colère qui s'empara alors du Roi ; il n'hésita pas davantage à envoyer une armée contre son fils rebelle, afin de le contraindre par la force à tenir son serment de fidélité et d'obéissance.

Pendant ce temps, le Prince leva une puissante armée, qui devait donner aux forces du Roi une leçon en matière de tactiques militaires. Le Général du Roi, vaincu par une armée provinciale, rentra à la capitale. Profondément ulcéré et la voix tremblant de colère, le Roi prononça le bannissement de son fils et le déclara indésirable dans son Royaume. A l'annonce de la première bataille, l'ombre sinistre de la guerre civile s'étendit sur le pays et de nombreux barons se joignirent au Prince rebelle, dans l'espoir de riches récompenses et de nouvelles terres.

Les années qui suivirent ne devaient apporter que malheurs et douleurs à ceux qui restèrent fidèles au Roi. Si les prophéties de l'érudit Jean de Moorside se réalisaient, c'est son propre peuple qui commença à trembler à l'énoncé du nom du Prince Bertrand. Ceux que la Camarde n'avait pas



L'Histoire

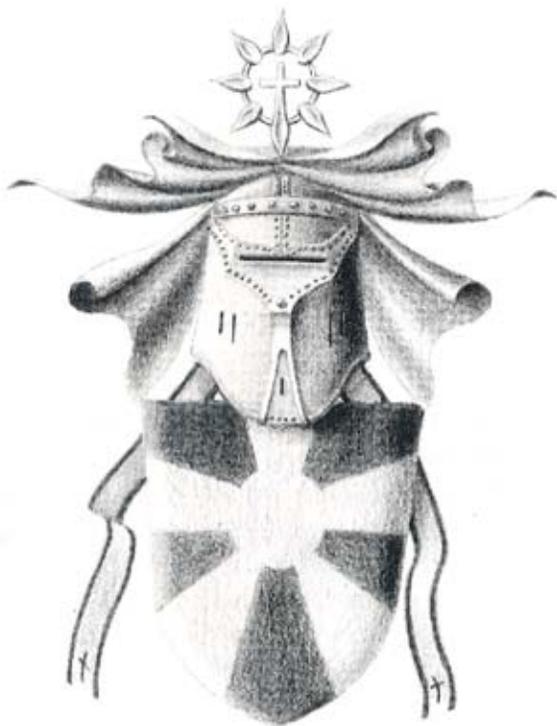


fauchés durant la guerre et ses exactions ou lors des pillages par les mercenaires, succombaient à la famine.

Brave Sénéchal, vous devez faire face à une tâche éminemment difficile. Nous sommes acculés à la mer, il n'y a plus de retraite possible et vous ne devez attendre aucune pitié de nos ennemis.

Ne vous montrez cependant point trop impétueux dans votre juste désir d'en découdre avec l'ennemi, ô vénérable Sénéchal ! Avant que vous ne l'affrontiez sur le champ de bataille, pourrais-je vous recommander l'exploration des terres qui sont encore les nôtres, elles enferment nos dernières ressources.

Enfin, sachez prendre le temps d'observer et comprendre les mœurs de notre peuple et ses pratiques commerciales."





Vos premiers pas

Au début de la partie, la carte est centrée sur le nœud économique de votre cité : l'Entrepôt. D'une façon générale, en cliquant sur l'un de vos bâtiments ou l'un de vos sujets, des informations le concernant s'affichent dans la partie inférieure du Panneau de Contrôle (à gauche de l'écran). En cliquant sur l'Entrepôt, vous obtenez ainsi l'inventaire de toutes les ressources mises à votre disposition par le Roi pour développer votre campement de départ.

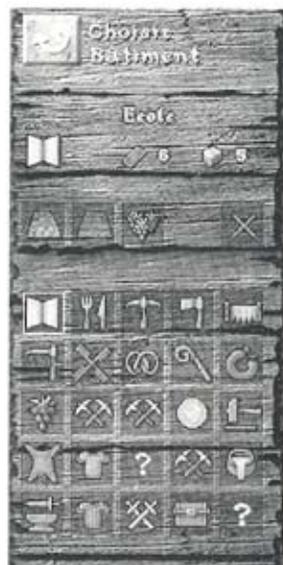
Afin de mettre en place un système économique efficace et de donner vie à votre cité, vous devez commencer par bâtir une Ecole. Cliquez simplement sur l'icône "Marteau" ou tapez sur la touche "1" de votre clavier (voir Raccourcis Clavier) afin d'afficher le Menu de Construction. Celui-ci contient des icônes correspondant à tous les bâtiments que vous pouvez construire. Si vous placez le curseur sur l'une de ces icônes, une description du Bâtiment concerné s'affiche au bas de l'écran. Cliquez à présent sur l'icône "Livre" (deuxième ligne) et promenez le curseur sur le terrain. Lorsque vous avez trouvé un site convenable (voir chapitre "Bâtiments"), cliquez de nouveau, cet emplacement est alors sélectionné pour accueillir le chantier que vous venez de lancer. Un de vos Maçons vient alors aplanir le terrain.

Afin que vos Serfs puissent acheminer les matériaux nécessaires sur le chantier (six planches et cinq pierres pour une Ecole), celui-ci doit obligatoirement être relié à l'Entrepôt par une route. Pour construire celle-ci, vous devez cliquer sur la position de chaque tronçon sur le terrain alors que le menu de Construction est encore affiché. Vos Maçons commencent immédiatement le terrassement à l'endroit où passera votre route. Une pierre est nécessaire à l'achèvement de chaque tronçon ; l'un de vos Serfs doit aller la chercher dans l'Entrepôt. Aussitôt que la route est achevée, vos Serfs commenceront à apporter les matériaux nécessaires sur le chantier et vos Maçons pourront ériger l'Ecole.

Une fois cette première tâche achevée, concentrez vos efforts sur la construction d'une Auberge, lieu convivial dans lequel vos sujets pourront se sustenter. Prenez garde à toujours conserver une réserve suffisante de bois et de pierre dans votre Entrepôt. Les étapes qui vous mèneront jusqu'à une économie florissante sont décrites dans la Mission d'Initiation (Tutorial). Vous pouvez également consulter le chapitre consacré aux "Aides et autres Trucs" à la fin ce manuel.



Les Menus du Jeu



MENU DE CONSTRUCTION (Icône : Marteau / Touche "1")

Vous y trouvez les icônes correspondant aux différents bâtiments dont vous pouvez entreprendre la construction. Lorsque vous débutez une partie, vous n'avez accès qu'à un nombre limité de constructions car la possibilité d'ériger de nombreux bâtiments dépend de la construction préalable de certaines structures principales (veuillez vous référer au chapitre consacré aux Bâtiments). Par exemple, vous ne pouvez entreprendre la construction d'une Scierie avant d'avoir achevé une Cabane de Bûcheron, seule à même de pourvoir aux besoins en Troncs de la scierie. Lorsque vous sélectionnez un certain type de bâtiments, les matériaux (Planches et Pierres) nécessaires à leur construction s'affichent à l'écran. Lorsque vous avez installé définitivement un chantier en cliquant sur une

terrain constructible, le curseur revient automatiquement à la construction de route. Il ne vous reste plus alors qu'à relier par une route le chantier et un Entrepôt afin que les Serfs puissent acheminer les matériaux de construction requis.

Lorsque vous parcourez la carte pour placer un nouveau bâtiment, des croix rouges à l'intérieur ou sur les bords immédiats de la ligne bleue représentant les fondations du bâtiment, indiquent les endroits inconstructibles. Veillez à toujours vérifier l'emplacement de l'entrée du bâtiment : elle doit pouvoir être reliée à votre réseau routier.

Les Champs et les Vignes doivent impérativement être plantés sur des terres fertiles. C'est pourquoi il est essentiel de repérer ces terres d'abondance ; en revanche, vous pouvez construire les Fermes et Chais sur des terres stériles. La construction des Mines est sujette à des règles plus restrictives. Lorsque vous avez sélectionné une Mine dans le menu de construction, il vous reste encore à trouver un site adéquat. Avant de lancer un chantier, veillez à ce que le gisement ou filon soit assez riche. Les Mines d'Or et de Fer doivent se trouver à flanc de montagne alors que les Mines de Charbon se placent au-dessus même des gisements de cette matière première.

Pour renoncer à un chantier en cours ou démolir des bâtiments achevés, cliquez d'abord sur le bouton X en haut à droite du Menu de Construction.

Vous pouvez fermer le Menu de Construction à tout moment en cliquant sur le bouton droit de votre souris ou en appuyant sur la touche Echap.





Les Menus du Jeu

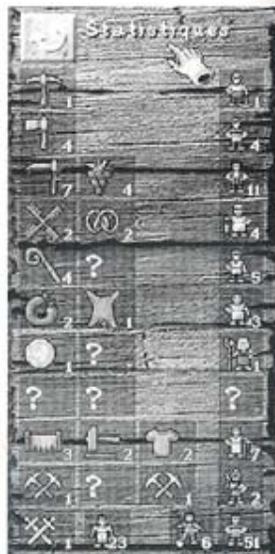
REPARTITION DES MATIERES PREMIERES (Icône : Balance / Touche "2")



C'est là que vous décidez des priorités dans la distribution des quatre matériaux principaux du jeu : le Fer, le Charbon, les Planches et le Blé. Ce menu vous sert par exemple à garantir aux Porcheries qu'elles recevront toujours un ravitaillement régulier en Blé même en période de sous-production. Mais n'abusez pas de cette possibilité, vos Moulins et Ecuries ne peuvent se passer longtemps de Blé sans que toute votre économie ne s'en ressente.

STATISTIQUES (Icône : Boulier / Touche "3")

Cet écran affiche la liste de tous les bâtiments opérationnels, le nombre indique la quantité de chaque type de bâtiments déjà construits. La colonne de droite montre le nombre de sujets formés dans la spécialité requise pour faire fonctionner les bâtiments de la colonne de gauche. Si vous venez à manquer de personnel qualifié, un message vous en informe. Ne négligez jamais les nombres indiqués tout en bas à droite ; il s'agit de vos Maçons et de vos Serfs. Disposer d'une main d'œuvre suffisante est l'une des clefs de la mise en place d'un système économique fluide, ordonné et efficace. Au fur et à mesure que vous vous familiariserez avec le jeu, vous trouverez les nombres optimaux correspondant à votre propre technique de gestion.



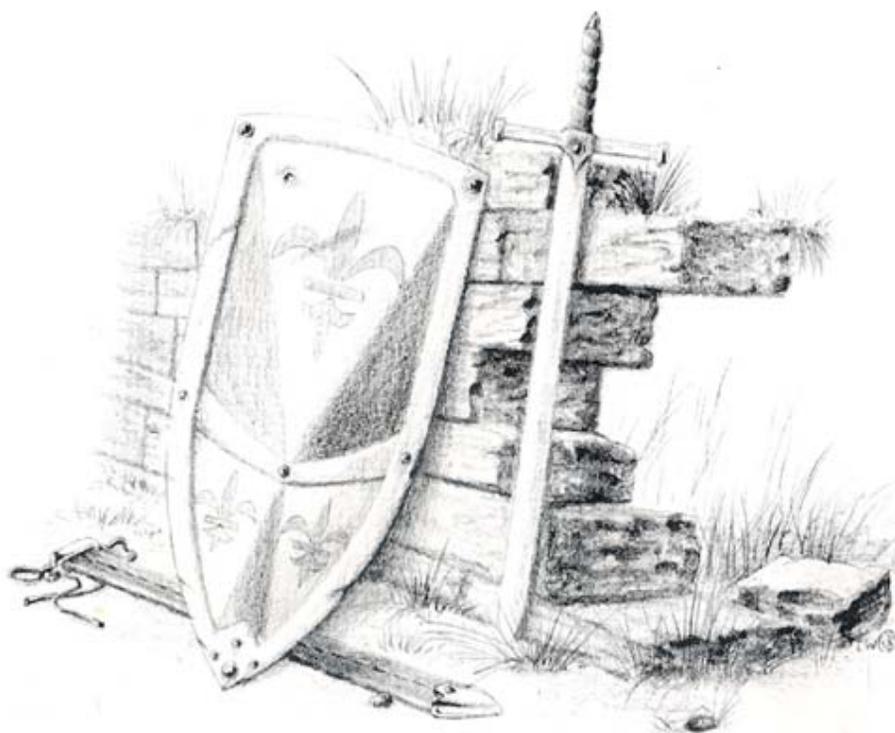
Les Menus du Jeu



OPTIONS (Icône : Plume / Touche "4")

Ce panneau vous propose de sauvegarder ou de charger une partie, d'écouter votre morceau préféré sur le lecteur de CD. Dans le sous-menu Paramètres, vous pouvez activer ou pas la fonction de Sauvegarde Automatique. Celle-ci enregistre votre partie environ toutes les trois minutes dans le dixième emplacement de sauvegarde. Lorsque vous activez la fonction de Défilement Rapide, vous doublez la vitesse du défilement.

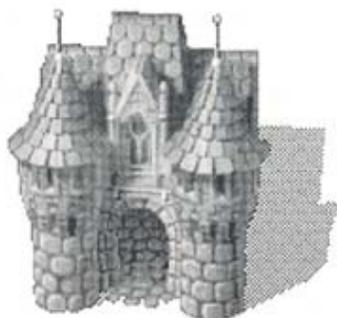
Les trois curseurs permettent de faire varier la vitesse de la souris, le volume de la musique et celui des effets sonores.



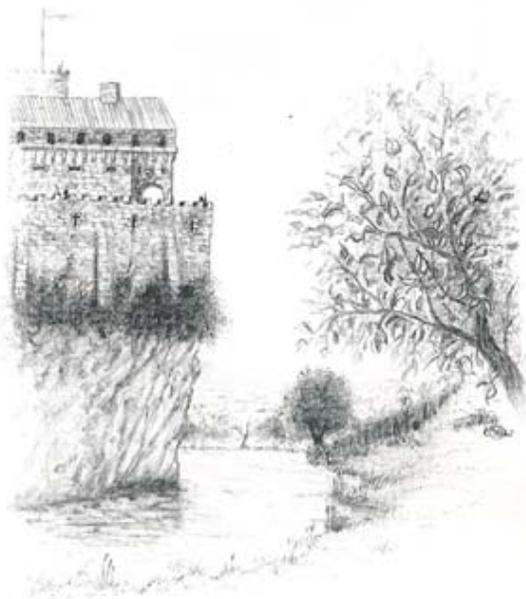


L'Entrepôt

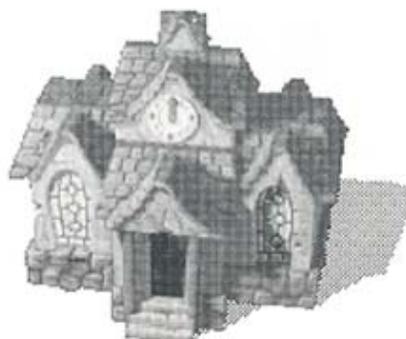
L'Entrepôt est le noyau de votre système commercial. Toutes les denrées, marchandises ou matières premières sorties de vos différents centres de production sont emmagasinées dans ce bâtiment par vos serfs. Vous aurez l'occasion de découvrir combien il peut être utile d'y conserver des réserves d'or, d'armes et de nourriture. Ces réserves sont également indispensables pour l'édification de vos cités. Pour de petits villages ou des campements, un seul entrepôt suffit. En revanche, plus votre cité prend de l'importance, plus il s'avérera judicieux de construire des entrepôts spécialisés, par exemple, pour emmagasiner exclusivement des matières premières ou des denrées alimentaires. En passant le curseur au-dessus d'un Entrepôt, il prend la forme d'une loupe; si vous cliquez à ce moment-là, l'état des



réserves apparaît immédiatement à l'écran, chaque denrée étant représentée par une icône. Vous pouvez ordonner la livraison de certaines marchandises vers d'autres entrepôts en cliquant simplement sur le produit sélectionné. Une flèche rouge au coin de l'icône vient confirmer cette commande. A partir du moment où elle est affichée, les produits ainsi distingués peuvent être emportés de l'Entrepôt mais n'y sont plus livrés. Pour annuler cette interdiction, cliquez simplement sur le produit en question et ce à n'importe quel moment de la partie.



L'Ecole



L'Ecole assure l'apprentissage de vos nouveaux Maçons et autres sujets. L'apprentissage de chaque sujet coûte une caisse d'or. Veillez à toujours avoir suffisamment d'or en réserve dans votre Entrepôt afin d'être en mesure de former davantage de sujets. Si vous avez besoin de soldats en grand nombre, il est préférable de bâtir plusieurs Ecoles afin de pouvoir en entraîner davantage et ceci plus rapidement. En outre, si vous placez votre Ecole à

proximité de l'Hôtel de la Monnaie, la livraison de l'or sera grandement accélérée. Vous pouvez inclure jusqu'à cinq sujets destinés à exercer des métiers différents dans la "ligne d'apprentissage", ils seront formés successivement. Pour sélectionner ces différents apprentissages, cliquez sur un des boutons flèches situés en bas du menu d'apprentissage. Un métier est affiché au centre, cliquez sur une des flèches latérales pour faire défiler les différentes catégories jusqu'à celle qui vous intéresse. Cliquez alors sur le bouton "Equiper" situé juste au-dessous. Chaque clic supplémentaire envoie un sujet spécialisé dans cette catégorie vers la liste d'attente. La barre d'état vous renseigne sur le stade d'avancement de la session d'apprentissage en cours. Cette session peut être interrompue en cliquant à tout moments sur le bouton situé à gauche de la barre d'état. Si vous souhaitez annuler l'apprentissage d'un des sujets dans la liste d'attente, cliquez sur lui. L'expérience aidant, vous devriez rapidement réaliser que vous avez surtout besoin de Serfs et de Recrues. C'est pourquoi les puissances moyenâgeuses se sont penchées sur les boutons flèches afin de leur insuffler un pouvoir magique : en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la flèche de gauche, vous revenez directement au début de la liste (affichant les Serfs), la même opération sur la flèche de droite vous emmène directement à la fin de la liste (les Recrues). Tant que nous y sommes, une dernière astuce, si vous voulez connaître l'avancement de la session d'apprentissage en cours, jetez un simple coup d'œil à l'imposante horloge qui orne la façade de l'Ecole !





L'Auberge



MARCHANDISES REQUISES



Miche de Pain



Saucisse



Vin

PRODUCTION

aucune

RESIDENT

aucun

FOURNISSEURS

Fournil

Charcuterie

Chai

DESTINATION PRODUIT

aucune

COUTS CONSTRUCTION



Planches x6



Pierres x5

Les manants ont un appétit bien aiguisés, ils se rendent donc d'eux-mêmes à l'Auberge prendre un repas copieux. Celle-ci doit absolument être perpétuellement achalandée, sinon les fidèles sujets du Roi mourraient de faim ! Il est bon de la construire au centre de votre cité afin que chacun puisse s'y rendre rapidement et il peut se révéler utile que les villages isolés ou les quartiers périphériques disposent de leur propre Auberge.

Quant aux soldats, ils ne fréquentent pas ce type d'établissement, ils sont ravitaillés sur place quand vous en faites la demande.

La Carrière



MARCHANDISE REQUISE

aucune

PRODUCTION



Pierres x3

RESIDENT



Tailleur de Pierre

FOURNISSEUR

aucun

DESTINATIONS PRODUIT

Tour de Guet
Construction de Bâtiments
et de Routes

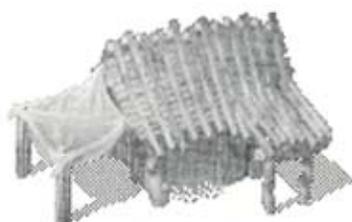
COUTS CONSTRUCTION



Planches x3



Pierres x2



L'édification d'une vaste cité exige de grandes quantités de pierres. Celles-ci sont absolument vitales pour votre réseau routier. Tâchez d'ouvrir plusieurs Carrières afin d'exploiter au maximum les ressources disponibles. Un message vous informe automatiquement lorsqu'une Carrière est épuisée ; démolissez alors cette carrière épuisée, et installez-en une nouvelle sur un autre site. Le Tailleur de Pierre extrait trois pavés/tuiles d'un bloc de pierre brute. Veillez à maintenir une réserve de pierres suffisante dans votre Entrepôt.





La Cabane du Bûcheron

MARCHANDISE REQUISE

aucune

PRODUCTION



Tronc d'Arbre

RESIDENT



Bûcheron

FOURNISSEUR

aucun

DESTINATION PRODUIT

Scierie

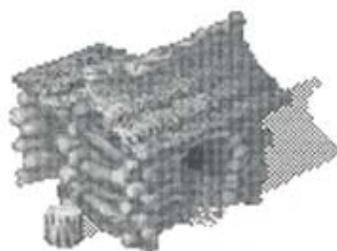
COUTS CONSTRUCTION



Planches x3



Pierres x2



Perdu dans la campagne, au plus profond de la forêt, le Bûcheron coupe des arbres destinés à la Scierie. Lorsque tous les arbres disponibles ont été abattus, il met un point d'honneur à procéder au reboisement. C'est pourquoi, si vous voulez seulement qu'il dégage un espace pour des bâtiments, il faut démolir sa cabane lorsque les arbres ont été coupés et emportés.

Tâchez de toujours placer sa cabane à proximité de la Scierie afin que les troncs d'arbres soient traités rapidement et en toute efficacité. Toutes les variétés d'arbres à feuilles caduques ou persistantes peuvent être coupées ; en revanche, votre Bûcheron ne touche ni aux palmiers ni aux arbres morts.



La Scierie



MARCHANDISE REQUISE



Tronc d'Arbre

PRODUCTION



Planches x2

RESIDENT



Charpentier

FOURNISSEUR

Cabane du Bûcheron

DESTINATIONS PRODUIT

Atelier d'Armes
Atelier d'Armures

COUTS CONSTRUCTION



Planches x4



Pierres x3



Le bois revêt une grande importance dans l'édification d'une cité car la construction de tout bâtiment exige une certaine quantité de planches, jusqu'aux treilles de la vigne, qui sont exclusivement faites de bois. Les planches extraites des troncs d'arbres sont également destinées à la fabrication d'armes et boucliers. Armé de sa seule scie, le Charpentier coupe chaque tronc en deux planches. Dans la mesure du possible, essayez de toujours installer votre Scierie à proximité d'un bois et d'une Cabane de Bûcheron. En outre, si vous voulez fabriquer des armes en grande quantité, plusieurs Scieries s'avéreront nécessaires.



Le Chai

MARCHANDISE REQUISE

aucune

PRODUCTION



Vin

RESIDENT



Paysan / Vigneron

FOURNISSEUR

aucun

DESTINATION PRODUIT

Auberge

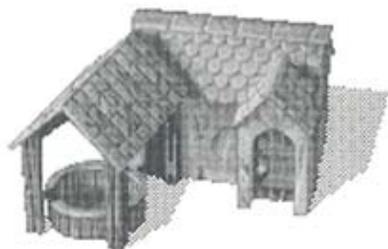
COUTS CONSTRUCTION



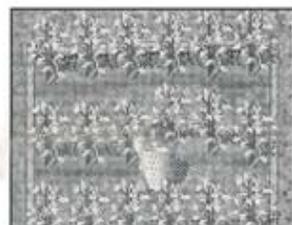
Planches x4



Pierres x3



Un Chai abrite le Paysan-Vigneron, celui-ci y foule le raisin avant de mettre en fût le bon vin dont se régaleront les clients de l'Auberge. Il est mieux de bâtir un Chai à proximité de terres fertiles afin que le Paysan puisse y planter sa vigne. Les raisins sont récoltés à maturité puis pressés et les barriques de vin sont livrées à l'Auberge par les Serfs.



La Ferme



MARCHANDISE REQUISE

aucune

PRODUCTION



Blé

RESIDENT



Paysan / Vigneron

FOURNISSEUR

aucun

DESTINATIONS PRODUIT

Moulin
Porcherie
Ecuries

COUTS PRODUCTION



Planches x4



Pierres x3



Tout votre système alimentaire repose sur la Ferme. Le Paysan y sème puis y récolte le Blé que le Moulin, la Porcherie et les Ecuries réclament. Ne tardez pas trop à bâtir des Fermes car il faut compter avec le temps de maturation du Blé. Il est préférable de construire une ferme pour chaque bâtiment qui utilise du Blé, veillez à installer ces bâtiments à proximité d'un terrain fertile afin que le Paysan puisse cultiver son champ devant sa porte.



Le Moulin

MARCHANDISE REQUISE



Blé

PRODUCTION



Farine

RESIDENT



Boulangier / Meunier

FOURNISSEUR

Ferme

DESTINATION PRODUIT

Fournil

COUTS PRODUCTION



Planches x4



Pierres x3



Le vent souffle dans les ailes géantes des Moulins, les meules tournent et broient le grain, transformant ainsi le Blé en Farine. L'approvisionnement en Blé ne pose aucun problème si vous avez une ferme dans les environs. Les sacs de farine sont livrés au Fournil qui fabrique alors de succulentes Miches de Pain. Un Boulangier remplit également le rôle de Meunier et peut donc être employé à la fois au Fournil et au Moulin.

Le Fournil



MARCHANDISE REQUISE



Farine

PRODUCTION



Miches de Pain x2

RESIDENT



Boulangier / Meunier

FOURNISSEUR

Moulin

DESTINATION PRODUIT

Auberge

COUTS PRODUCTION



Planches x4



Pierres x3



C'est ici que le Boulanger-Meunier cuit la farine pour faire des Miches de Pain. D'un unique sac de farine, le Boulanger confectionne deux Miches de Pain. Celles-ci sont ensuite livrées à l'Auberge, pour y être englouties par la plèbe affamée, ou emmenées par des serfs pour ravitailler les soldats. Prenez garde, si le pain venait à manquer, la menace d'une famine prendrait corps.





La Porcherie



MARCHANDISE REQUISE



Blé

PRODUCTIONS



Porc Dépecé



Peau

RESIDENT



Eleveur

FURNISSEUR

Ferme

DESTINATIONS PRODUITS

Charcuterie

Tannerie

COUTS CONSTRUCTION



Planches x4



Pierres x3

L'élevage de porcs requiert de grandes quantités de Blé. Chaque animal doit engraisser suffisamment avant d'être égorgé par l'Eleveur. Le Porc Dépecé est alors livré au Charcutier qui en fait des Saucisses et les peaux iront à la Tannerie, un bâtiment vital dans la production d'Armures de Cuir. Les Saucisses sont un élément essentiel à l'équilibre alimentaire de la population.

Il est bon de placer la Porcherie à proximité d'une Ferme afin de lui assurer un approvisionnement régulier en Blé.



La Charcuterie



MARCHANDISE REQUISE



Porc Dépecé

PRODUCTION



Saucisses x3

RESIDENT



Charcutier / Tanneur

FOURNISSEUR

Porcherie

DESTINATION PRODUIT

Auberge

COUTS CONSTRUCTION



Planches x4



Pierres x3



Ici sont confectionnées de délicieuses saucisses dont le peuple raffole ! Elles sont extrêmement nourrissantes (elles vous remplissent la panse !) et constituent donc l'aliment idéal. Si vous parvenez à approvisionner régulièrement l'auberge en saucisses, vos sujets seront repus. D'un porc engraisé à la porcherie, le Charcutier tire trois saucisses.

Nous vous recommandons de placer la Charcuterie à proximité de l'Auberge afin que celle-ci soit correctement achalandée.



La Tannerie

MARCHANDISE REQUISE



Peau

PRODUCTION



Rouleaux de Cuir x2

RESIDENT



Charcutier / Tanneur

FOURNISSEUR

Porcherie

DESTINATION PRODUIT

Atelier d'Armures

COUTS PRODUCTION



Planches x4



Pierres x3



Les Armures de cuir sont un élément indispensable à l'équipement des Fantassins, des Lanciers et de la Cavalerie Légère. Le Charcutier peut indifféremment travailler dans une Charcuterie ou une Tannerie. Il y tanne les peaux pour obtenir des rouleaux de cuir ; d'une unique peau de cochon, le Charcutier-Tanneur obtient deux rouleaux de cuir qui sont ensuite livrés à l'Atelier d'Armures où ils seront façonnés.

Il est donc conseillé de construire les Tanneries aussi près que possible de l'Atelier d'Armes.

Les Ecuries



MARCHANDISE REQUISE



Blé

PRODUCTION



Chevaux

RESIDENT



Eleveur

FOURNISSEUR

Ferme

DESTINATION PRODUIT

Château

COUTS PRODUCTION



Planches x6



Pierres x5

Tout comme la Porcherie, les Ecuries sont gourmandes en Blé, destiné à l'alimentation des poulains. L'Eleveur doit les nourrir d'environ quatre mesures de Blé avant qu'ils n'aient atteint l'âge requis pour servir dans la cavalerie. Il est donc judicieux de bâtir une ferme dans les environs afin de garantir des livraisons régulières de blé. Lorsque les chevaux ont atteint une taille et un poids suffisants, ils sont emmenés directement au Château où un cavalier les prend en mains.

Si votre armée a besoin d'une importante Cavalerie Légère et d'un grand nombre de Chevaliers, il est indispensable de bâtir plusieurs Ecuries afin de rassembler un troupeau suffisant de chevaux.





L'Atelier d'Armes



MARCHANDISE REQUISE



Planche

PRODUCTIONS



Hache



Lance



Arc

RESIDENT



Charpentier

FOURNISSEUR

Scierie

DESTINATION PRODUITS

Château

COUTS CONSTRUCTION



Planches x4



Pierres x3

La hache, l'arc et la lance sont manufacturés dans l'Atelier d'Armes. La fabrication de chacune de ces armes légères requiert deux planches par pièce. Il vous faut énormément de bois pour produire des armes en grande quantité. Construisez deux Scieries pour éviter les ruptures de production. Le Charpentier travaille sur commande, vous lui indiquez la nature et la quantité des armes que vous désirez. Les armes ainsi produites sont mises à la disposition des Recrues au Château.

Assurez-vous de disposer de réserves importantes de bois avant de construire plusieurs Ateliers d'Armes.



L'Atelier d'Armures



MARCHANDISES REQUISES



Rouleaux de Cuir



Tronc d'Arbre

PRODUCTIONS



Armure de Cuir



Bouclier de Bois

RESIDENT



Charpentier

FOURNISSEURS

Scierie

Tannerie

DESTINATION PRODUITS

Château

COUTS PRODUCTION



Planches x4



Pierres x3



Ici sont produites des Armures de Cuir et des Boucliers de Bois pour vos soldats. Un rouleau de cuir suffit à fabriquer une Armure et une planche un bouclier. Vous devez vous-même passer commande auprès du Charpentier, afin de déterminer son ouvrage. Cet Atelier doit être à proximité du Château afin que les livraisons soient rapides et efficaces. Les Fantassins, les Lanciers et la Cavalerie Légère requièrent des Armures de Cuir pour leur équipement. Les Fantassins et la Cavalerie Légère ont également besoin de boucliers de bois.



La Mine de Charbon

MARCHANDISE REQUISE

aucune

PRODUCTION



Charbon

RESIDENT



Mineur

FORUNISSEUR

aucun

DESTINATIONS PRODUIT

l'Hôtel de la Monnaie

Fonderie

Armurerie

Fabrique d'Armures

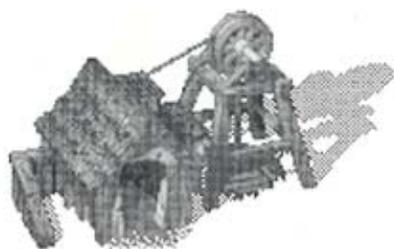
COUTS PRODUCTION



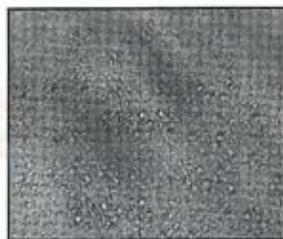
Planches x3



Pierres x2



L'extraction du minerai se pratique dans des galeries souterraines très profondes. Sans Charbon, de nombreux Bâtiments ne peuvent pas fonctionner, et il est en particulier requis en grandes quantités pour le traitement de l'or et du fer dans l'Hôtel de la Monnaie et la Fonderie. Construisez plusieurs Mines de Charbon le plus rapidement possible afin de pouvoir faire face à la demande. La règle d'or est : une Mine de Charbon pour chaque Bâtiment qui en consomme. Un message vous est automatiquement adressé pour vous prévenir de l'épuisement d'un gisement.



La Mine de Fer



MARCHANDISES REQUISE

aucune

PRODUCTION



Minéral de Fer

RESIDENT



Mineur

FOURNISSEUR

aucun

DESTINATION PRODUIT

Fonderie

COUTS PRODUCTION



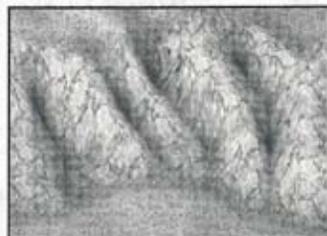
Planches x3



Pierres x2



Les puits de la Mine de Fer sont creusés très profondément afin d'atteindre le précieux minéral qui est livré à la Fonderie où il est transformé en Fer (puis utilisé dans la fabrication d'Armes lourdes et de Cuirasses). Lorsque le filon est épuisé, détruisez simplement la Mine et construisez-en une autre sur un nouveau gisement. Ne vous inquiétez pas, vous serez prévenu quand la veine sera épuisée ! Le minéral de Fer est facilement reconnaissable à sa couleur bleutée.



La Mine d'Or

MARCHANDISE REQUISE

aucune

PRODUCTION



Minerai d'Or

RESIDENT



Mineur

FOURNISSEUR

aucun

DESTINATION PRODUCTION

Hôtel de la Monnaie

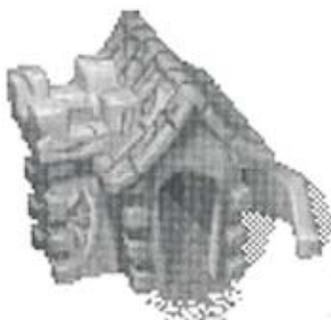
COUTS PRODUCTION



Planches x3



Pierres x2



Le paiement pour l'apprentissage des personnages et le recrutement de nouveaux soldats s'effectue en Caisses d'Or. Le minerai est extrait à flanc de colline dans la Mine d'Or. Pour fabriquer des Caisses d'Or, vous devez bâtir un Hôtel de la Monnaie, de préférence à proximité de la Mine. Lorsque le gisement s'épuise, il vous faut démolir la Mine et en construire une nouvelle sur un nouveau filon.



L'Hôtel de la Monnaie



MARCHANDISES REQUISES



Mineral d'Or



Charbon

PRODUCTION



Caisses d'Or

RESIDENT



Métallurgiste

FOURNISSEURS

Mine d'Or
Mine de Charbon

DESTINATION PRODUCTION

Ecole

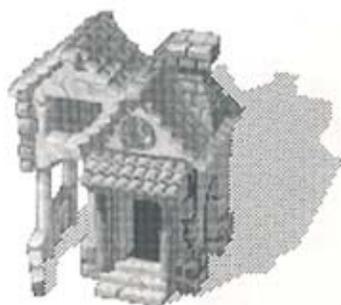
COUTS CONSTRUCTION



Planches x4



Pierres x3



Le minerai extrait de la Mine d'Or est ici transformé en Caisses d'Or. Le Métallurgiste utilise du Charbon pour le fondre. Les Caisses d'Or ainsi produites sont transportées à l'Ecole où elles permettent de financer l'apprentissage de nouveaux personnages et l'entraînement de nouvelles Recrues. Assurez-vous de toujours disposer d'une réserve d'Or suffisante afin de former la main d'œuvre dont vous avez besoin. Bien sûr, il vous faut également une production régulière de Charbon et donc un nombre adéquat de mines spécialisées.





La Fonderie

MARCHANDISES REQUISES



Mineral de Fer



Charbon
PRODUCTION



Fer
RESIDENT



Métallurgiste
FOURNISSEURS

Mine de Fer

Mine de Charbon

DESTINATIONS PRODUIT

Armurerie

Fabrique d'Armures

COUTS CONSTRUCTION



Planches x4



Pierres x3

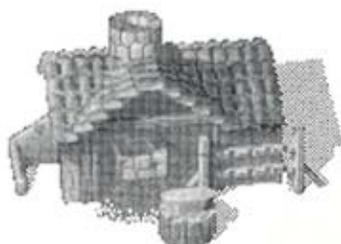


Pour obtenir du Fer, le Métallurgiste fait fondre le minerai de Fer à très haute température ; ses fours consomment donc quantité de Charbon ! Construisez la Fonderie à proximité de Mines de Charbon et de Fer pour assurer un ravitaillement continu en matières premières. Le produit fini sert à la fabrication des Armes et Armures les plus sophistiquées (respectivement dans l'Armurerie et dans la Fabrique d'Armures). Construisez plusieurs de ces Fonderies seulement si vous disposez de réserves suffisantes de Fer et de Charbon.

En résumé, ce Bâtiment est vital pour la fabrication d'Armes lourdes et redoutables.



L'Armurerie



MARCHANDISES REQUISES



Charbon



Fer

PRODUCTIONS



épée



Hallebarde



Arbalète

RESIDENT



Forgeron

FOURNISSEUR

Fonderie

Mine de Charbon

DESTINATION PRODUITS

Château

COÛTS CONSTRUCTION



Planches x4



Pierres x3

Ici sont fabriquées les Armes les plus sophistiquées de vos soldats. A la différence de l'Atelier d'Armes, l'Armurerie n'utilise que du Charbon et du Fer dans ses procédés de fabrication. C'est vous, le joueur, qui commandez les Armes dont vous avez besoin. Les Epées, les Hallebardes et les Arbalètes produites ici sont directement livrées au Château où elles seront distribuées aux Recrues. Dans la mesure du possible, construisez la Fonderie, la Mine de Charbon et le Château à proximité les uns des autres.

Ce Bâtiment est vital pour la fabrication d'Armes, veillez donc à bien le protéger des attaques ennemies dont il est un objectif prioritaire.





La Fabrique d'Armures

MARCHANDISES REQUISES



Fer



Charbon

PRODUCTIONS



Cuirasses



Boucliers Longs

RESIDENT



Forgeron

FOURNISSEURS

Fonderie

Mine de Charbon

DESTINATION PRODUITS

Château

COUTS CONSTRUCTION



Planches x4



Pierres x3



Ici sont fabriqués des Cuirasses et des Boucliers Longs. Le Forgeron travaille seulement sur commande et il lui faut du Charbon et du Fer. Installez toujours ce Bâtiment à proximité d'une Mine de Charbon afin d'assurer un approvisionnement régulier. Il est également préférable que le Château ne soit pas trop éloigné, afin que les Cuirasses soient livrées aussi rapidement que possible aux nouvelles Recrues. Lorsque vous commandez des Armures et des Boucliers simultanément, le Forgeron fabrique alternativement une Cuirasse puis un Bouclier et ainsi de suite.

Le Château



MARCHANDISES REQUISES

Armes et armures
Chevaux

PRODUCTION

aucune

RESIDENT



Recrue

FOURNISSEURS

Atelier d'Armes
Atelier d'Armures
Armurerie
Fabrique d'Armures
Ecuries

DESTINATION PRODUIT

aucune

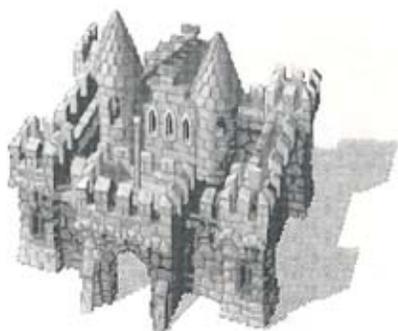
COUTS PRODUCTION



Planches x6



Pierres x6



Le Château est au cœur de votre organisation militaire. Les Recrues qui ont terminé leur entraînement à l'Ecole s'y rendent directement et reçoivent alors Armes, Armures, Chevaux... En fonction de ce que vous avez en réserve, vous pouvez équiper différents types de soldats. Veillez bien sur votre Château, l'ennemi pourrait l'attaquer.

Il est préférable que vos centres de productions d'Armes et d'Armures soient à proximité, toujours pour permettre une livraison plus rapide de ces équipements indispensables.



La Tour de Guet

MARCHANDISE REQUISE



Pierre

PRODUCTION

aucune

RESIDENT



Recrue

FOURNISSEUR

Carrière

DESTINATION PRODUIT

aucune

COUTS PRODUCTION



Planches x3



Pierres x2



Construisez autant de Tours que possible, elles protégeront votre cité en cas d'attaque. La Recrue, qui occupe la Tour, dispose d'un tas de pierres à lancer sur les ennemis. Essayez de bâtir les Tours assez proches les unes des autres, car la Recrue doit de temps à autre se rendre à l'Auberge afin de se nourrir, laissant alors sa Tour sans surveillance.

Méfiez-vous des Archers ennemis ! Ils peuvent facilement atteindre une Tour sans courir eux-mêmes le moindre danger.

Les Sujets de Sa Majesté



Une nuée de Serfs obéissants et âpres au travail distribuent vos ressources dans les bâtiments adéquats. Si vous venez à remarquer un entassement chronique de denrées ou matériaux dans vos bâtiments de confection, le moment est probablement bien choisi de demander au maître de former de nouveaux Serfs. N'oubliez pas qu'un réseau routier de qualité reliant tous les bâtiments est indispensable pour que ces loyaux sujets accomplissent au mieux leur lourde tâche.



Les Maçons construisent vos routes et vos bâtiments. Ils préparent également vos champs et vos vignes. Plus nombreux sont vos maçons, plus vite et efficacement pourrez-vous développer votre cité.



Sans Pierres de taille, aucune construction n'est possible. Les Tailleurs de pierre découpent de larges blocs dans les Carrières avant de les emmener dans leurs demeures pour en tirer les indispensables pierres qui paveront vos routes et formeront vos murs et toitures.





Les Sujets de Sa Majesté



Les bûcherons ravitaillent inlassablement vos Scieries en Troncs d'arbre qu'ils abattent dans la forêt. Ils s'occupent également de reboiser lorsqu'ils ont épuisé les forêts environnantes.



Les Charpentiers sont les plus polyvalents de vos sujets. Loin de se cantonner à la simple confection de planches, ils travaillent également dans les Ateliers d'Armes et d'Armures.



Les Paysans plantent et récoltent le Blé, ils s'occupent également de la Vigne.



Les Boulangers travaillent dans le Moulin et au Fournil, ils ont donc la lourde responsabilité de produire la nourriture de base pour tous vos sujets : le Pain.



Les Sujets de Sa Majesté



On trouve des Eleveurs aussi bien dans les Porcheries que dans les Ecuries. Ils engraisent les Cochons et nourrissent les Chevaux avec le Blé que vous leur fournissez.



Les Charcutiers peuvent travailler dans deux bâtiments distincts : la Tannerie et plus surprenant, la Charcuterie. Ils sont donc en charge de l'approvisionnement en Cuir et en Saucisses.



Les Métallurgistes œuvrent dans les Hôtels de la Monnaie et dans les Forges. Ils produisent de l'Or et du Fer à condition que leurs fourneaux soient approvisionnés sans compter en Charbon.



Les Forgerons fabriquent vos armes les plus redoutables et vos armures les plus solides, mais il ne faut pas exiger d'eux d'être économes en Charbon.





Les Sujets de Sa Majesté



Les Mineurs se chargent d'extraire l'Or, le minerai de Fer et le Charbon. Ils se complaisent dans l'obscurité qui va de pair avec les profonds puits miniers.



Les Recrues entrent dans le Château inexpérimentés, pour en ressortir braves et fidèles. Vos soldats protègent vos frontières et étendent vos domaines. Mais la tâche soporifique de guetteur revient aux recrues : ils regardent les heures passer jusqu'au moment où, l'ennemi s'approchant, ils précipitent de lourdes pierres sur ses rangs. Si vous pensez que le fléau de la guerre se rapproche, essayez de bâtir au plus vite de nombreuses écoles afin de former des recrues en grande quantité.



L'Armée de Sa Majesté



Milicien

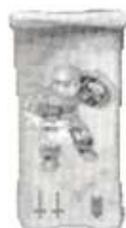
Attaque : 35%

Armure : 0%

Requiert : 

Votre infanterie se compose essentiellement de Miliciens, Fantassins et autres Epéistes, elle est destinée à combattre tous les soldats ennemis. Prenons un instant pour parler de la Charge, que seuls ces soldats peuvent entreprendre. Ils se jettent alors en avant pour rejoindre la mêlée aussi rapidement que possible.

Lorsqu'ils chargent des Archers ou des Arbalétriers ennemis, le risque qu'ils subissent des blessures est largement amoindri, tout simplement en raison de leur vitesse de déplacement qui les rend plus difficiles à atteindre ! Votre infanterie sert également à protéger votre cavalerie contre les Lanciers ennemis et vos porteurs d'armes de jet contre l'infanterie ennemie. Cependant, il est indéniable que vos Miliciens sont les soldats les plus faibles du Royaume. Vous ne devez en user qu'en cas de défense désespérée ou si vous disposez de réserves d'Or considérables. Les Fantassins sont revêtus d'une Armure de Cuir et portent un Bouclier de Bois ainsi qu'une Hache. Ils se révèlent complémentaires des Epéistes, dont l'équipement est de meilleure qualité mais se révèle plus long à fabriquer. Cet équipement se compose d'une Cuirasse, d'un Bouclier Long et d'une Epée.



Fantassin

Attaque : 35%

Armure : 50%

Requiert :   



Epéiste

Attaque : 55%

Armure : 70%

Requiert :   





L'Armée de Sa Majesté



Cavalerie Légère

Attaque : 35%

Armure : 50%

Requiert :    

Les Cavaliers sont les soldats les plus rapides sur le champ de bataille; en tant que tels, ils forment les unités idéales pour les missions de reconnaissance et les attaques-surprise. Les porteurs ennemis d'armes de jet sont à la merci de votre Cavalerie Légère et de vos Chevaliers ; en outre l'expérience montre que ces derniers subissent peu de pertes lors de tels assauts. Chaque soldat de votre Cavalerie Légère est équipé d'une Hache, d'un Bouclier de Bois et d'une Armure de Cuir.



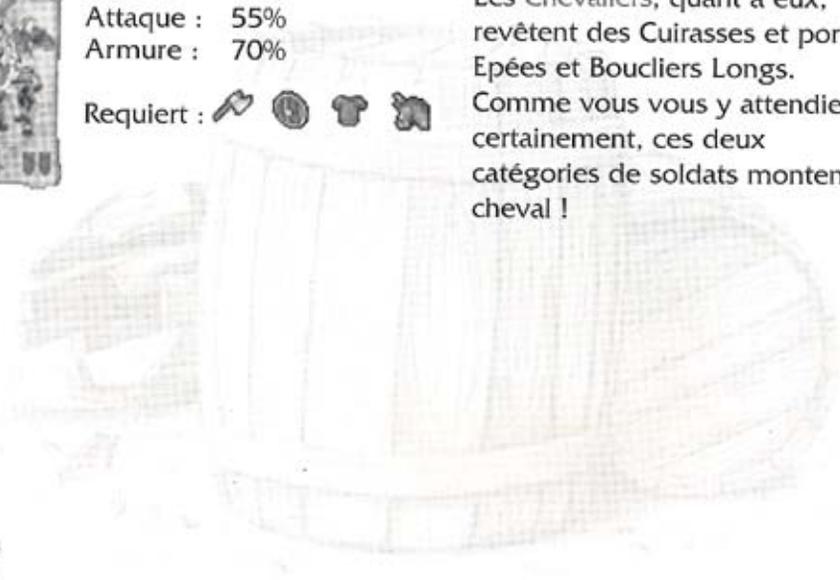
Chevalier

Attaque : 55%

Armure : 70%

Requiert :    

Les Chevaliers, quant à eux, revêtent des Cuirasses et portent Epées et Boucliers Longs. Comme vous vous y attendiez certainement, ces deux catégories de soldats montent à cheval !



L'Armée de Sa Majesté



Lancier

Attaque : 25%

Bonus contre

Cavalerie : +55%

Armure : 50%

Requiert :  



Hallebardier

Attaque : 35%

Bonus contre

Cavalerie : +80%

Armure : 70%

Requiert :  



Archer

Attaque : 35%

Armure : 50%

Requiert :  



Arbalétrier

Attaque : 100%

Armure : 70%

Requiert :  

Les Lanciers fournissent la meilleure protection contre la cavalerie ennemie. Leurs longues lances leur permettent de faire choir les Cavaliers ennemis de leurs selles. Un Lancier est équipé d'une Armure de Cuir et d'une Lance, alors qu'un Hallebardier revêt une Cuirasse et porte évidemment une Hallebarde. Ces soldats ne peuvent évidemment pas rivaliser de vitesse avec les Cavaliers, c'est pourquoi ils sont essentiellement destinés à des tâches défensives. Leur seule réelle occasion de passer à l'attaque vient lorsque vos cavaliers sont eux-mêmes assaillis par la cavalerie adverse.

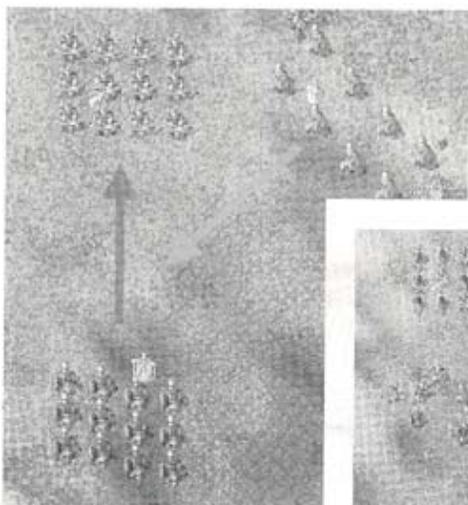
Vos armes de jet sont indubitablement le facteur tactique déterminant dans la bataille. Les Archers et les Arbalétriers peuvent assaillir l'ennemi à distance sans risquer de blessures. Mais veillez à leur éviter l'épreuve du combat au corps à corps pour lequel ils ne sont pas équipés ! Vous devez toujours tenter de les protéger derrière un rempart humain formé par d'autres soldats mieux rompus à cet exercice particulier. Si l'Archer ne requiert qu'une simple Armure de Cuir et un Arc, l'Arbalétrier s'équipe d'une Cuirasse et d'une Arbalète.





De la Tactique Militaire

L'infanterie est la colonne vertébrale de toute armée. Les Miliciens, les Fantassins et les Epéistes peuvent combattre tous les types d'unités ennemies. Veuillez noter que ces unités bénéficient de la possibilité de charger, possibilité qu'elles sont d'ailleurs les seules à détenir. A votre ordre, elles redoublent donc de vitesse et fondent sur les ennemis afin d'engager le combat au corps à corps au plus vite. Cette tactique se révèle particulièrement redoutable lorsque vous désirez prendre des positions ennemies tenues par des Archers ou des Arbalétriers. Grâce à la vitesse accrue de vos hommes au cours de cette manœuvre, les pertes induites par les tirs ennemis sont limitées.



Votre infanterie est également destinée à d'autres tâches, telles que la protection de votre cavalerie contre les pics acérés des lanciers ennemis ou la protection rapprochée de vos porteurs d'armes de jet.



L'entraînement et l'équipement d'un Milicien sont aisés, vous n'avez qu'à former une Recrue et à la doter d'une Hache. N'oubliez pas cependant

qu'en dépit de son absence d'armure, le Milicien coûte une Caisse d'Or puisqu'il requiert une recrue comme toutes les autres catégories de soldats. Dans l'urgence ou lorsque vos réserves d'Or sont considérables, il est toutefois utile de faire appel à eux, en particulier pour leur efficacité contre les porteurs d'armes de jet.

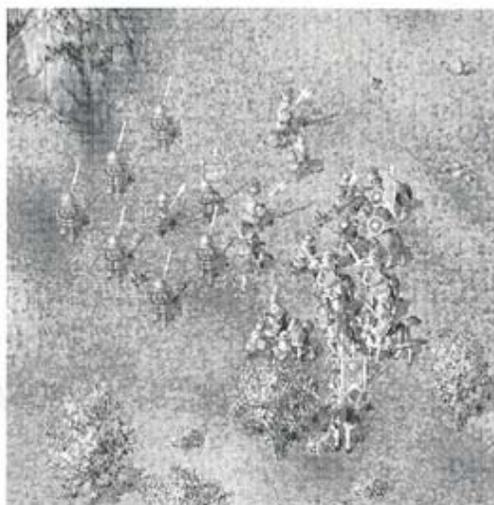
Les Fantassins et les Epéistes diffèrent simplement par leur équipement. Celui des premiers nécessite des infrastructures de production plus basiques mais la puissance des seconds est nettement supérieure.



De la Tactique Militaire



Les Lanciers et les Hallebardiers offrent la meilleure protection contre la cavalerie ennemie, grâce à la longueur de leurs armes. Il n'est pas simple de positionner au mieux les soldats de cette catégorie en raison de l'incomparable vélocité du déplacement des troupes montées. Si vous parvenez à engager vos cavaliers contre leurs homologues ennemis, il est judicieux de lancer aussitôt vos Lanciers et Hallebardiers dans la mêlée pour les soutenir.



Vos porteurs d'armes de jet sont au cœur de tout dispositif tactique. En effet, vos Archers et Arbalétriers peuvent décimer les rangs ennemis tout en restant en sécurité, à bonne distance. Comme mentionné plus haut, ils survivent mal au combat rapproché et doivent donc être protégés par d'autres troupes.

Les qualités intrinsèques de la cavalerie la destinent tout naturellement aux percées rapides dans les lignes ennemies, aux attaques surprise à l'arrière du front et à la reconnaissance de territoires inexplorés. Au combat, la supériorité en vitesse de la cavalerie, sur les fantassins ennemis, lui permet de manœuvrer, changer de formation ou soutenir des troupes en difficulté avec une efficacité sans pareille. L'inconvénient de la cavalerie réside dans le coût élevé de ses unités, en effet l'équipement de celles-ci est conséquent. Néanmoins il ne faut pas oublier que ces soldats, grâce à leur vélocité peuvent quitter le champ de bataille pour reprendre des forces. A condition d'être attentif à leur santé, vous pouvez donc espérer que vos cavaliers survivent aux batailles, ce qui n'est pas le cas de vos autres soldats qui ne possèdent pas cette capacité de s'extirper des mêlées.



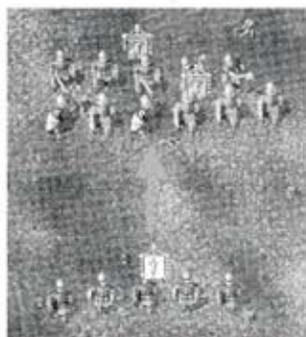


De la Tactique Militaire

A présent que vous connaissez les forces et faiblesses de toutes les catégories de soldat, le temps est venu de mettre en jeu votre honneur de Commandant sur le champ de bataille. Il suffit parfois d'une petite erreur dans la disposition de vos troupes pour qu'une victoire promise se transforme en déroute lamentable et que l'ennemi remporte un triomphe éclatant.

Conscient de l'avoir déjà mentionné, je me permets cependant d'insister une nouvelle fois sur l'importance d'éviter à vos Archers et à vos Arbalétriers tout corps à corps. De plus, ces troupes d'élite peuvent souvent tirer dans une mêlée en évitant de toucher vos propres troupes et en leur frayant un chemin dans les rangs ennemis.

Même si cela va contre le code de l'honneur, il est particulièrement efficace de prendre l'ennemi à revers. La probabilité d'un coup au but est multipliée par quatre, ce qui revient à dire que les troupes ainsi contournées se retrouvent sans défense devant vos guerriers.



Dans l'exemple illustré ci-contre, le Commandant des forces rouges voit au premier coup d'œil que ses soldats sont nettement plus faibles que ceux de l'ennemi. Grâce à une attaque sur l'arrière du rang bleu, l'odeur de la victoire change de camp et les rouges devraient l'emporter. Seul le positionnement habile des soldats rouges leur a permis d'attaquer l'ennemi de plusieurs directions ; sans cette ruse ils auraient été massacrés jusqu'au dernier par les soldats bleus.

J'aimerais également attirer de nouveau votre attention sur l'inutilité d'envoyer au combat des unités de cavalerie contre des Lanciers ou des Hallebardiers. La cavalerie est suffisamment rapide pour éviter ce genre de mauvaise rencontre, mais au final, il vous revient de donner les ordres adéquats !



Ordres et Raccourcis-Clavier



CONTRÔLE DE VOS TROUPES

ENVOYER TROUPES (Touche : D)

Cette touche initie un déplacement des troupes sélectionnées. Lorsque vous avez choisi une destination autorisée, une rose des vents apparaît. En maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites tourner celle-ci pour indiquer la direction dans laquelle vous désirez que vos troupes regardent lorsqu'elles seront parvenues à destination. Si vous négligez cette possibilité, les troupes resteront positionnées dans leur direction de départ une fois arrivées à destination.

TROUPES, HALTE (Touche : H)

Appuyez sur cette touche pour arrêter le déplacement de vos troupes. Elles se regrouperont à l'endroit exact où vous avez interrompu leur progression.

ATTAQUER (Touche : Q)

Appuyez sur cette touche pour diriger un assaut contre des soldats ou des bâtiments ennemis. Gardez en tête que vos soldats rompent leur formation et que chacun prendra une route indépendante pour atteindre au plus vite le lieu de l'attaque !

PIVOTER A GAUCHE, PIVOTER A DROITE

Utilisez les boutons représentant des flèches courbes pour changer la direction du regard de vos troupes immobiles. Vous pouvez ainsi notamment désigner approximativement les cibles de votre choix à vos Archers et Arbalétriers.

CHARGER

Seuls les Miliciens, les Fantassins et les Epéistes peuvent recevoir cet ordre. Il est particulièrement utile pour les lancer à la poursuite d'ennemis en déroute, ou pour les envoyer à l'assaut des porteurs d'armes de jet. N'oubliez cependant pas que vous ne contrôlerez plus ces soldats durant leur charge. Vous ne pourrez leur donner de nouveaux ordres qu'après qu'ils aient accompli cette furieuse manœuvre.

CHANGER FORMATION

Ces deux boutons vous permettent de changer la formation de vos troupes. Vous pouvez voir la nouvelle formation dans le carré entre les deux boutons. Tâchez toujours de trouver la formation idéale pour chaque catégorie de soldats.



Ordres et Raccourcis-Clavier

SCINDER UNITE (Touche : S)

Cet ordre permet de scinder une unité. Si les soldats d'une même unité appartiennent à une catégorie différente, par exemple, des Miliciens et des Fantassins, deux unités distinctes seront formées ; l'une comprendra tous les Fantassins et l'autre tous les Miliciens. Si votre unité renferme seulement des soldats de même catégorie, ils se sépareront en deux unités distinctes.

REGROUPER UNITES (Touche : L)

Cet ordre vous permet de regrouper deux unités. Les troupes doivent appartenir à la même classe militaire ; par exemple, vous ne pouvez combiner des porteurs d'armes de jet avec des cavaliers. L'unité qui reçoit cet ordre manœuvre pour rejoindre l'autre unité que vous avez désignée.

RAVITAILLER LES TROUPES

Il est indispensable de nourrir vos soldats régulièrement. A la différence des civils, les soldats reçoivent leur ravitaillement sur place. Aussitôt que vous lancez cet ordre, vos Serfs s'efforcent de ravitailler chaque soldat, en lui amenant de la nourriture depuis un Entrepôt. C'est pourquoi un Commandant avisé déplace ses troupes à proximité d'un Entrepôt avant d'initier cette manœuvre, afin de l'accélérer.

LISTE DES RACCOURCIS-CLAVIER

- Q Attaquer
- D Envoyer Troupes
- H Troupes, halte !
- S Scinder Unité
- L Regrouper Unités
- 1 Menu de Construction
- 2 Répartition des Matières Premières
- 3 Statistiques
- 4 Options
- F12 Pause
- Echap Quitter un Menu
- Suppr Effacer un Message

RACCOURCI-CLAVIER RESERVE AU MODE MULTIJOUEUR

- Entrée Ouvrir la Boîte d'Envoi



Mode Multijoueur



Dans ce mode, vous pouvez rivaliser avec d'autres barons (jusqu'à cinq) bien humains. Est victorieux celui qui parvient à détruire toutes les troupes ainsi que les villages et les cités adverses... Les joueurs doivent d'abord cliquer sur l'option Multijoueur dans le menu principal. Chacun peut alors taper un pseudonyme de son choix puis cliquer sur Continuer. Vous devez alors choisir entre "Créer" ou "Joindre" une Partie. Attention, c'est une étape importante et il convient de décider par avance quel joueur tiendra le rôle éminent de Créateur. Tous les autres joueurs doivent cliquer sur le bouton "Joindre".

CREER UNE NOUVELLE PARTIE MULTIJOUEUR

Dans la fenêtre supérieure, sélectionnez le type de connexion approprié (par exemple IPX pour Direct Play, TCP/IP pour Direct Play etc.) puis sur "Créer". On vous demandera en premier lieu de la nommer, puis vous aurez accès au menu de Configuration de Partie. En tant que Créateur de la Partie vous êtes le seul à pouvoir paramétrer la partie. Tous les autres joueurs peuvent en revanche choisir leur couleur en cliquant sur un emplacement libre. Vos sujets et vos bâtiments arboreront la couleur qui se trouve à gauche de votre nom.

Le Menu de Configuration de partie vous propose les options suivantes :

Disponibilité

Vous avez le choix entre :

- | | |
|----------------------|---|
| Aucune : | Chaque joueur débute la partie avec un Entrepôt, quelques Serfs et quelques maçons. |
| Troupes | Chaque joueur reçoit des troupes en garnison. |
| Troupes et Bâtiments | Votre cité compte déjà quelques bâtiments. |





Mode Multijoueur

Positions de Départ

Vous pouvez influencer la position sur la carte de chaque joueur :

- Fixes** Les positions des joueurs sont attribuées en fonction de leur couleur à des zones prédéterminées.
- Aléatoires** Les positions changent à chaque nouvelle partie.

Messages

Cette fenêtre affiche les messages que les joueurs s'échangent en utilisant la fonction d'Envoi.

Envoi

Vous pouvez taper des messages à l'attention des autres joueurs. Lorsque vous appuyez sur la touche Entrée, le message s'affiche dans la fenêtre appropriée. Cette fonction est particulièrement utile pour que les joueurs se mettent d'accord sur le scénario et les règles particulières qu'ils souhaitent utiliser, etc.

Description

Dans cette fenêtre s'affichent le nombre maximal de joueurs, la taille de la carte et le type de scénario sélectionné (construction d'une cité ou bataille).

Scénarios

C'est dans ce menu déroulant que vous sélectionnez la carte Multijoueur sur laquelle la partie va se dérouler. Dans la fenêtre "Description", vous pouvez voir les caractéristiques du scénario associé à la carte sélectionnée. Vous pouvez également utiliser ce menu déroulant pour charger des parties précédemment sauvegardées. Sélectionnez simplement le nom de la sauvegarde et distribuez aux différents joueurs les couleurs qu'ils avaient choisies lors du début de la partie. L'état de la partie sauvegardée est automatiquement transmis aux différents PC. Ce transfert peut prendre plus ou moins de temps selon le type et la qualité de la connexion.

Lorsque tous les joueurs sont prêts et les paramètres sélectionnés, le Créateur clique sur le bouton "Débuter !"



Mode Multijoueur



REJOINDRE UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Dans la fenêtre supérieure, sélectionnez le type de connexion approprié (par exemple IPX pour Direct Play, TCP/IP pour Direct Play etc.) puis sur "Joindre". Une liste des parties en cours s'affiche; elle est régulièrement mise à jour, l'intervalle entre deux mises à jour dépend du type et de la qualité de la connexion. Vous pouvez accélérer le processus de mise à jour en cliquant sur "Rechercher Parties en cours". Lorsque vous avez trouvé et sélectionné la partie qui vous intéresse, vous pouvez accéder au Menu de Configuration de Partie en cliquant sur "Joindre". Pour sélectionner votre couleur, cliquez sur l'un des boutons marqués "Emplacement Libre". Vos sujets et vos bâtiments arboreront la couleur qui se trouve à gauche de votre nom. Vous ne pouvez changer aucun autre paramètre si ce n'est en discutant avec le Créateur par messages interposés. Vous pouvez également utiliser la boîte d'envoi et le bouton Envoi pour adresser des messages à tous les autres joueurs présents.

D'une manière générale, un clic sur "Annuler" vous ramène au menu précédent.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Le jeu Multijoueur diffère peu du mode Solitaire, seules deux fonctions viennent se greffer sur ce dernier : les Messages et les Alliances.

Messages

Pour envoyer un message à l'un ou à plusieurs de vos adversaires, cliquez sur le Cor de Chasse enrubanné de bleu qui se trouve dans la partie inférieure gauche de l'écran, à côté du Panneau de Contrôle. Une fenêtre s'ouvre, cliquez sur le destinataire et tapez votre message. Appuyez sur la touche "Entrée" pour l'envoyer. Le ou les joueurs non sélectionnés ne recevront pas ce message. Vous pouvez également ouvrir cette fenêtre de message en appuyant sur la touche "Entrée". Vous êtes avertis de l'arrivée d'un nouveau message (tout comme en mode Solitaire) par l'apparition d'un parchemin au dessus du Cor. Si vous cliquez sur un tel parchemin, le message s'affiche et vous pouvez le lire, le refermer ou le détruire.





Mode Multijoueur

Alliances

Le parchemin au-dessous du Cor vous offre la possibilité de contracter des alliances temporaires. Si vous restez seuls avec des alliés sur le champ de bataille, vous devez annuler vos alliances et vous efforcer de battre ces anciens amis devenus rivaux. Tout comme dans le célèbre film "Highlander", **IL NE PEUT EN RESTER QU'UN !** (en l'occurrence, le vainqueur). Pour conclure une alliance avec un joueur spécifique, cliquez simplement sur son nom. A partir de ce moment-là, vos troupes n'attaqueront plus les siennes. Pour annuler cette alliance, cliquez de nouveau sur le nom de votre allié. Lorsque vous faites face à une armée rivale, vous pouvez facilement savoir si elle vous attaquera ou non (dans les conditions du moment donné) : regardez simplement si le message indique "est allié" ou "est hostile".



Questions les plus fréquentes



Mes Serfs ne cessent de se gêner lors de leurs déplacements. Cela me fait perdre un temps précieux. Que puis-je y faire ?

Un réseau routier bien pensé est indispensable au bon fonctionnement de l'économie. Vous pouvez tout d'abord élargir les routes : les bâtiments principaux de votre cité devraient être reliés par une grand-route large de trois cases. Une autre manière d'éviter la congestion des voies de communication consiste à dégager de grandes places devant vos bâtiments les plus fréquentés, comme l'Entrepôt ou encore l'Auberge... Des entrepôts supplémentaires pourraient également améliorer votre situation.

Mes Maçons ne semblent pas se préoccuper d'achever les bâtiments en cours de construction. Ils préfèrent se consacrer à construire des routes. Pourquoi ?

La construction de route est la priorité absolue pour tous les Maçons, car seules les routes permettent l'acheminement des marchandises. Efforcez-vous donc de ne pas construire trop de tronçons de route simultanément. Idéalement, vous ne devriez jamais entreprendre la construction simultanée de plus de deux bâtiments et des routes qui les relient.

Quelles sont les différences entre le Vin, le Pain et les Saucisses en termes d'apport nutritif ?

Les civils et les soldats ont des besoins alimentaires très différents. Ces deux catégories ont des Barres d'Etat de Santé qui vous indiquent s'ils manquent ou non de nourriture. Les Serfs, etc. mangent plus que les soldats. Lorsqu'un Serf mange une Saucisse, sa Barre d'Etat de Santé gonfle à bloc (à l'instar de son estomac !). Le Pain possède une valeur nutritive inférieure à celle d'une Saucisse, et le Vin a une valeur encore moindre. Si vous donnez seulement du Vin à boire à vos Serfs, ils ne seront jamais repus !





Questions les plus fréquentes

La faim des militaires est plus aisée à satisfaire : une Saucisse, une Miche de Pain ou une Barrique de Vin et ils retrouvent l'intégralité de leurs moyens.

Est-il utile, voire nécessaire, de construire plusieurs Auberges ou Entrepôts ?

C'est indispensable dans les cités les plus vastes. Vos sujets recherchent automatiquement l'Auberge la plus proche, ils ne marchent pas des heures durant ! Si vous possédez plusieurs Entrepôts, vous pouvez constituer des secteurs économiques autour de chacun d'eux (voir le chapitre consacré aux Bâtiments).

Mes Eleveurs ne reçoivent pas suffisamment de Blé. Que puis-je y changer ?

Vous devriez toujours bâtir une Ferme près de chaque Porcherie et Ecurie. Cela améliorerait la livraison du Blé. Si vous avez déjà constitué une bonne réserve de Blé, vous pouvez aller dans le menu de Répartition des Matières Premières et changer les priorités pour vos divers centres de production (voir le chapitre sur les Menus du Jeu).

Mon Paysan met trop de temps à travailler ses champs.

Efforcez-vous de placer vos champs de Blé et vos Vignes sur le pas de la porte du Paysan ! Le pauvre gars n'aura plus à marcher des kilomètres pour atteindre ses champs !



Quelques trucs et astuces



Pour emporter la victoire sur votre adversaire, vous devez détruire tous ses soldats, ses Entrepôts, ses Ecoles et ses Châteaux.

Construisez une ou deux Carrières dès le début de la partie. Vous ne tomberez ainsi jamais à court de Pierres de Taille.

Essayez de ne pas former plus de huit Maçons car vous verrez qu'ils ont tendance à se gêner les uns les autres. Abondance n'est pas toujours synonyme d'efficacité. Et n'oubliez pas qu'ils vous resteront sur les bras jusqu'à la fin de la partie !

Si vous voyez certains de vos sujets désœuvrés, cessez aussitôt tout apprentissage. Vos travailleurs sont en nombre suffisant !

Les mines d'Or et de Fer déterminent la puissance de votre armée. Efforcez-vous d'orienter le développement de vos cités dans leur direction. N'oubliez pas de doter d'un Entrepôt les faubourgs excentrés de vos cités. Vous éviterez ainsi aux Serfs d'user inutilement leurs semelles !

La touche Suppr permet d'effacer rapidement les messages ouverts.

Lorsque vient le temps du ravitaillement des troupes, veillez à approcher celles-ci de vos Entrepôts. Vous économiserez ainsi un temps précieux en évitant de trop longues randonnées à vos Serfs.

Il est utile de produire à la fois du pain, du vin et des saucisses. Vos sujets pourront ainsi se rassasier à la moindre petite faim.

Gardez à l'œil l'état de vos réserves de nourriture. Si elles baissent lentement mais sûrement, il est grand temps de bâtir de nouvelles sources de production pour le Pain, le Vin ou les Saucisses ; la famine vous menace !





Quelques trucs et astuces

Commandez des nombres cohérents d'articles dans vos ateliers d'Armes et d'Armures. Par exemple, pour chaque Arc, il est indispensable de commander une et une seule Armure de Cuir (en effet ce sont là les deux seules pièces d'équipement de l'Archer).

Au début d'une partie, envoyez vos troupes en reconnaissance. Cela devrait vous permettre de repérer les troupes hostiles aussitôt que possible.

Les armées nombreuses réclament quantité de nourriture ! Ne retardez jamais trop vos attaques ou vos soldats mangeront vos réserves jusqu'à la dernière miette !

VOUS TROUVEREZ DES REPONSES AUX QUESTION TECHNIQUES
SUR LE CD LUI-MEME.



Credits



JOYMANIA
ENTERTAINMENT

PROGRAMMATION
Peter Ohlmann

GRAPHISMES
Adam Sprys

CONCEPTION DES NIVEAUX
Adam Sprys
André Quaß

MUSIQUE D'AMBIANCE
Gerd Hofmann
Jürgen Rebhann
Klaus Staendike
Steffen Schüngel

ILLUSTRATIONS
Christoph Werner

TOPWARE
INTERACTIVE

RESPONSABLE DU
DEVELOPPEMENT
Achim Heidelauf

DIRECTEUR DU
DEVELOPPEMENT
Frank Heukemes

MANUEL
Achim Heidelauf
Peter Ohlmann

BETA TEST
Nathalie Everding
Ulli Smidt
Andreas Jäger
Dirk Hassinger
Achim Heidelauf
Martin Thal
Frank Müller
Frank Heukemes
Detlef Richter

RELATIONS PUBLIQUES
Claudia Haas





Credits

SCENES CINEMATIQUES

DIRECTION

Slawomir Jedrzejewski

Kajetan Czarnecki

Wojciech Drazek

Daniel Duplaga

Rafal Januszkiewicz

Andrzej Rams

Piotr Rulka

Krzysztof Rybczynski

Grzegorz Wisniwski

TONSTUDIO MANNHEIM

Montage et Mixage Son

Uwe Drumm

MUSIQUE

Gerd Hofmann

Joachim Schäfer

LIBI SOFT

Marketing France

Gaëlle Prunayre

Lucile Bousquet

AROUND THE WORD

Localisation

Manuel français

Mise en page

DIGITAL PUBLISHING

MANNHEIM:

CONCEPTION MANUEL

Nick Merling

TEXTE DU MANUEL

Martin Thal

BOITE DU JEU

Coordination:

Joachim Bartsch

Conception :

Christian Bigalk

GRAPHISME DE LA BOITE

Larry Elmore

ANIMATION D'INTRODUCTION

Christian Bigalk

Modélisation 3D complémentaire :

Niels Horstmann

REMERCIEMENTS A

Tadeusz Zuber



